GUÍA DE ESTRATEGIAS
ELABORADA POR LOS EXPERTOS DE
Revista Oficial Nintendo
Nintendo®
36 PÁGINAS



FORTNITE

¡CLAVES PARA CONVERTIRTE EN UN PRO!

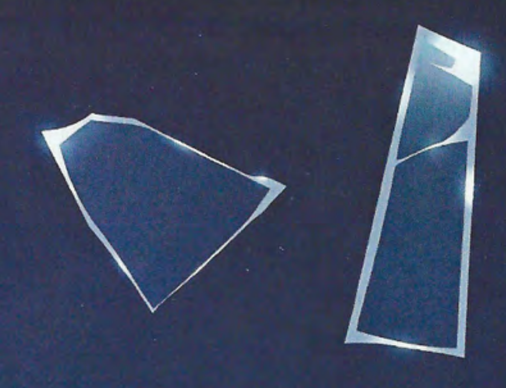
¡CON GENIALES CONSEJOS DE KITOSM!

ESTRATEGIAS DE CONSTRUCCIÓN

PUNTOS CLAVES DEL MAPA

GUÍA DE TODAS LAS ARMAS





SUMARIO



LOS CONSEJOS DE

El experto youtuber os cuenta sus secretos

KitosM

- **Canal de YouTube:** https://goo.gl/UkD7pu
- **Twitter:** @Kitosmyt
- **Instagram:** Kitosmyt

¡Hola chicos! Mi nombre es Marcos (aunque todo el mundo me conoce como Kitos). Tengo un canal de youtube, KitosM, en el que me dedico a subir contenido de Nintendo Switch y Fortnite, realizando guías de los desafíos, filtraciones, noticias y mucho mas. Es un canal donde subo vídeos de forma diaria y puedes encontrar cualquier información que busques del juego. Pero aquí, os voy a dar algunos consejos personales sobre Fortnite, para que podáis mejorar en el juego de moda. ¡Vamos allá!



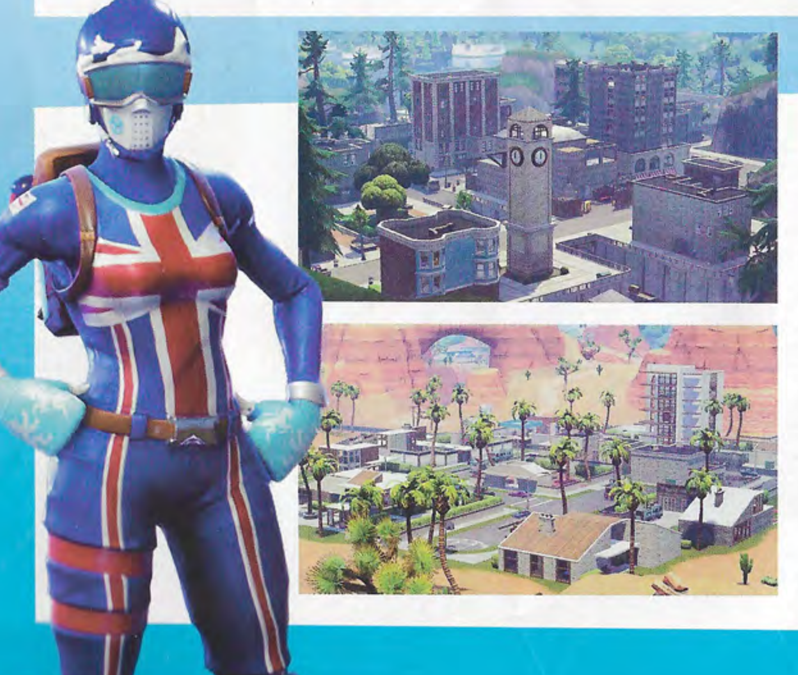
¿QUIERES MEJORAR?

Existen diversos factores que deberías tener en cuenta para poder ser mejor jugador y ganar más partidas: Practicar, Enfrentar, Construir y Observar.

CÓMO CONSEGUIR HABILIDAD

Lo primero que debes tener en cuenta, es que necesitarás una gran habilidad (como en cualquier actividad). ¡Para esto, el mayor secreto es la práctica! No tengas miedo a dedicar horas y horas antes de poder mejorar. Piensa que los profesionales dedican entre 4 y 8 horas diarias (pero no te pases, para ellos es un trabajo y eso es su jornada laboral). Eso sí, puedes aprovechar si tienes una Nintendo Switch para practicar en cualquier lugar al que vayas, solo vas a necesitar tener una buena conexión móvil.





MEJORA TU PVP

Si quieres mejorar tu pvp (jugador contra jugador), no tengas miedo en lanzarte a los lugares más frecuentados por los jugadores. Pisos Picados y Oasis Ostentoso son dos de los mejores lugares para encontrar mucha gente. Cae en estos lugares, coge un par de armas y ve directo a buscar y eliminar a todos tus enemigos. Intenta hacer esto en varias partidas seguidas (aunque te eliminen muchas veces sin que consigas acabar con nadie). Esta práctica te dará una muchísima experiencia en combate y te servirá como calentamiento antes de intentar ganar una partida.



CONVIÉRTETE EN UN INGENIERO

Llegamos al que, quizá, sea el punto más importante de todo el juego, las construcciones.
En un combate, aproximadamente el 80% de la victoria te lo dará una buena construcción. Es muy importante para poder cubrirse y evitar ser atacado, así como para conseguir la altura suficiente como para intentar encajar disparos en la cabeza con mayor facilidad.
Si quieres mejorar tus construcciones y ser capaz de crear una torre más alta que el Empire State en cuestión de segundos, deberías seguir estas dos pautas:

1 Utiliza la configuración de mando que sea más óptima para ti. Al jugar desde una Nintendo Switch deberías probar el modo "constructor pro" en la configuración del mando (es muchísimo más rápido e intuitivo). Para configurarlo, solo tienes que ir a los ajustes del juego y desde la pestaña del mando, seleccionar "constructor pro". También tienes la posibilidad de conectar un ratón y teclado para poder jugar con una mayor ventaja y tener más velocidad que el resto de jugadores. Además, si haces esto, te aconsejo configurar las teclas que mejor se adapten a tu mano (quizás puedas llegar mejor a la "z" que al "1". Los profesionales también tienen sus configuraciones personalizadas).

2 Como ya he dicho antes, la práctica hace al maestro. Por suerte Los chicos de Epic Games suelen tener activado el modo de tiempo limitado "Patio de juegos", donde puedes conseguir llenar tu mochila de materiales picando uno o dos árboles y puedes disfrutar a solas de todo el mapa de Fortnite durante una hora. Aprovecha este modo de juego para aprender y practicar las mecánicas de construcción y crea tus obras de arte.

OBSERVA ATENTAMENTE



Como último punto, otra cosa que debes hacer para poder adquirir las mejores estrategias de juego y una gran capacidad de toma de decisiones en el transcurso de la partida, es observar. Sí, el ser humano lleva utilizando esta técnica de aprendizaje desde los inicios. Observar como juegan otros es tan importante como practicar uno mismo. Te recomiendo que dediques un tiempo a ver partidas de los profesionales, normalmente suelen lanzar algunos consejos, puede que veas jugadas muy locas que te inspiren a intentar las tuyas propias o que aprendas una nueva forma de utilizar algún arma, para que sea más eficaz. Además, a veces puedes descubrir algún "glitch" que luego te sirva durante tus partidas.



¿QUIERES SABER MÁS?

Espero que realmente te haya servido para poder coger algunas de las ideas principales y mejorar en tus partidas. Si quieres tener más información detallada del juego de forma diaria y actualizada, no dudes en visitar mi canal, ya que contarás con vídeos diarios acerca de este juego. Os dejo ya con otros consejos, de los expertos de Revista Oficial Nintendo.

Mucha suerte...
¡Y que la llama te acompañe!





CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Antes de meternos de lleno en materia, vayamos a lo más básico y veamos qué podemos hacer desde el menú inicial de Fortnite. Mediante los botones **L** y **R** navegamos por este intuitivo menú, y cada uno de sus seis apartados tiene sus propias funciones, que es importante que conozcáis. Son estas:

1 SALA

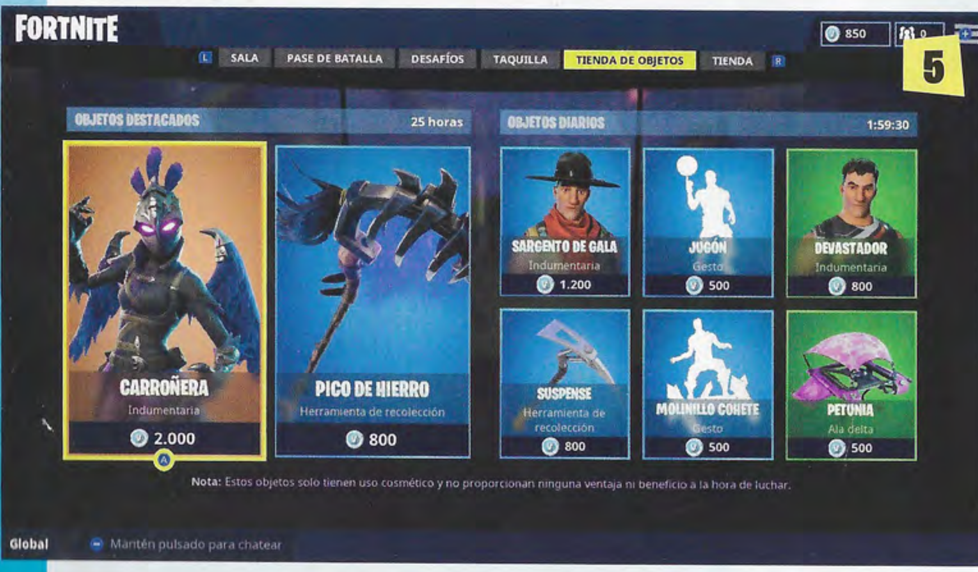
Nada más arrancar, nos encontramos siempre en la sala, donde vemos a nuestro avatar (aleatorio si no hemos adquirido ningún skin), nuestro nivel de experiencia y un resumen de los desafíos pendientes. Desde aquí podemos seleccionar el modo de juego pulsando **Y**, e iniciar la partida pulsando **X**.
Para jugar online con algún amigo, antes tendremos que haberlo agregado a nuestra cuenta de Epic, lo que se consigue pulsando **+** y pinchando en **"Amigos de Epic"**. Aquí podemos ver a nuestros amigos actuales y enviar nuevas solicitudes. Cuando sepamos que un amigo está conectado, solo tenemos que pinchar en uno de los tres huecos vacíos de nuestra sala y enviarle una invitación a nuestro grupo o unirnos al suyo. Una vez que estáis en la misma sala empieza a funcionar el chat de voz.

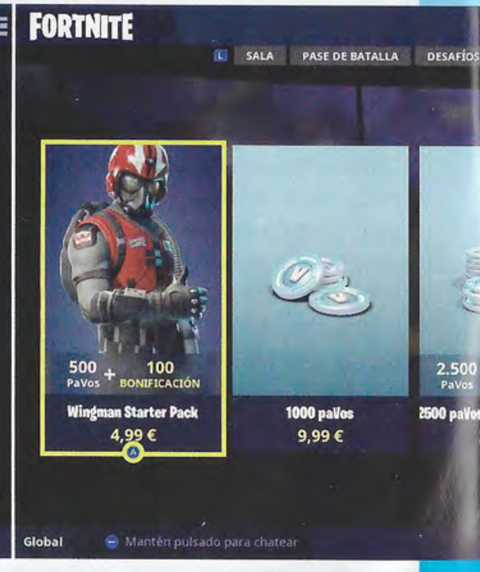
2 PASE DE BATALLA

Desde aquí podemos ver el avance de nuestro Pase de Batalla, y todas las recompensas que nos quedan por desbloquear. Si aún no lo hemos adquirido, desde aquí mismo podemos acceder a la **ventana de compra**, aunque antes tendríamos que haber adquirido **paVos** (la moneda del juego) en la última zona del menú, la tienda.

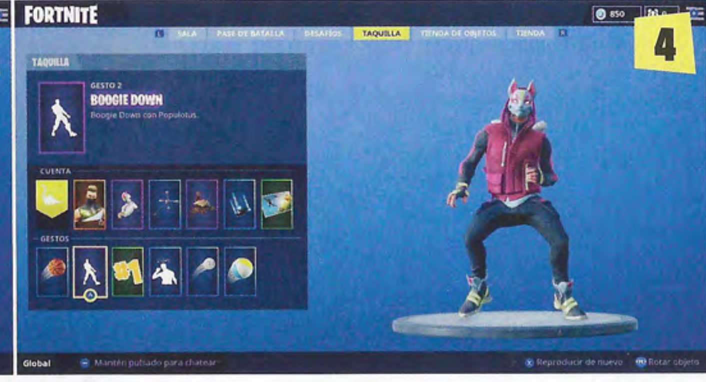
3 DESAFÍOS

Este es el verdadero sentido de adquirir un Pase de Batalla. Con él en nuestro poder accedemos a un total de **siete desafíos cada semana,** con los que desbloqueamos estrellas de









batalla ocultas y muchos más puntos de experiencia para subir de nivel más rápido y seguir desbloqueando artículos gratuitos. Todo un punto extra de profundidad, que ameniza mucho las partidas.

4 TAQUILLA

En este apartado es donde **personalizamos a nuestro avatar**. Gracias al Pase de Batalla, con cada nivel adquirimos algo nuevo, y estaremos constantemente cambiando el aspecto de nuestro personaje.

5 TIENDA DE OBJETOS

Si no estamos conformes con la cantidad de objetos y skins que obtenemos con el Pase de Batalla, y queremos que nuestro avatar sea el más exclusivo de todos, podemos entrar aquí y gastarnos tanto los paVos que vamos desbloqueando al subir de nivel, como los que queramos comprar con dinero real. Skins, picos, bailes, paracaídas... ¡En la tienda hay de todo!

6 TIENDA

Y aquí es donde nos dejamos las pelas. Lo único que podemos hacer aquí es **comprar paVos a cambio de dinero real**. Con ellos podemos comprar el Pase de Batalla, comprar niveles para los que no quieren esperar a subirlos a base de jugar y ganar experiencia, o comprar todo tipo de artículos para nuestro avatar en la tienda de objetos.

TAQUILLA | TIENDA DE OBJETOS | TIENDA

6

300 BONIFICACIÓN — 300 adicionales) — ,99 €

6.000 PaVos + 1.500 BONIFICACIÓN — 6000 paVos (+1500 adicionale — 59,99 €

10.000 PaVos + 3.500 BONIFICACIÓN — 99,99 €

¿SABÍAS QUE...

...solo por adquirir el Pase de Batalla ya obtenemos dos skins, por lo que dejamos de tener que jugar con un personaje aleatorio?





MODOS DE JUEGO

Siempre tenemos al menos cinco modalidades distintas. Algunas fijas, que sientan las bases del juego, y otras por tiempo limitado, con más manga ancha para hacernos disfrutar de las más alocadas reglas. Para que no te pierdas en ninguna de ellas, aquí llevas una guía con consejos incluidos.



EN SOLITARIO

100 participantes, todos contra todos. Estás solo frente a otros 99 jugadores y a la tormenta, que se va cerrando con cada cuenta atrás. Solo puede quedar uno, y da igual cuantas bajas haya causado. **El último en pie, gana**. Toma nota de estos consejos de nuestros soldados más experimentados y llévalos a la práctica para conseguir por fin la tan ansiada victoria magistral.

1 ATREVIDO O DISCRETO

Si permaneces oculto la mayor parte del tiempo, tienes más opciones de quedar entre los primeros, pero la partida es más aburrida así y apenas completas ningún desafío. Además, que los rivales lleguen al final con armas mucho más potentes que las tuyas no es por una mejor suerte en los cofres. **Son botines de guerra obtenidos** de los rivales a los que han derrotado.

2 DEJA QUE OTROS SE PELEEN

Si detectas una batalla entre dos o más jugadores, **procura que no te vean y mantente oculto** hasta que solo quede uno. En cuanto veas el destello que se produce al desaparecer un jugador, y todo su botín esparcido, corre a por el enemigo que ha quedado en pie. Tendrá la salud bastante tocada y podrás vencerle para hacerte tú con todo el botín.

3 NO OLVIDES ENTRENAR

Cada vez hay más nivel en Fortnite y eso se nota mucho en los duelos uno contra uno. **La habilidad en la construcción es primordial** en estos combates, y parten con mucha ventaja los que más han practicado la construcción vertical. Para lograr estar a su altura, lo mejor es que entres a diario en el Patio de Juegos y no pares de entrenar hasta que construir sea para ti como correr.

4 USA LA CAMA ELÁSTICA

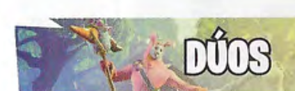
Está muy bien saber construir varios pisos hacia arriba y ganarle la posición al rival en pocos segundos. Pero si necesitas bajar rápidamente, un salto puede hacerte perder toda la salud contra el suelo. **La cama elástica te hace inmune a las caídas** y viene genial tanto para huir si derriban tu fuerte, como para sorprender al rival desde abajo, cuando él cree que aún estás arriba.











50 equipos de dos jugadores. Únete a un amigo, enchufa los auriculares y que no quede títere con cabeza. Si uno de los dos cae, se activa una barra de salud que se consume con cada segundo que pasa. En este periodo, el jugador va gateando y su compañero lo puede revivir. Eso sí, si el enemigo lo remata, se acabó.

5 TRABAJO EN EQUIPO

Si por algo destaca este modo es por el ser el que requiere de mayor compenetración en el equipo. Al ser solo dos, una sola baja ya deja al equipo en total desigualdad frente al resto, así que trazad bien la estrategia a seguir, y **preocupaos tanto por el compañero como por vosotros mismos.** Si vais por libre, la victoria en este modo nunca estará a vuestro alcance.

6 LOS DOS DE LA MANO

Separaos solo para registrar más rápido una zona, y solo si tenéis la certeza de que no hay nadie. **Mantened el contacto por el chat de voz** para saber dónde está cada uno, y reuníos si escucháis el más mínimo ruido de un rival. El resto de dúos atacan siempre en pareja y si os pillan a alguno solo, tenéis las de perder.

7 CUIDADO CON SU COMPAÑERO

Si eliminas a un rival y desaparece del campo de batalla, quiere decir que era el último de su equipo y que no hay que preocuparse por las represalias. **Pero si el rival queda gateando, mucho ojo**... Con casi total seguridad su compañero ha escuchado el tiroteo y viene de camino para intentar eliminarte y revivir a su camarada.



¿SABÍAS QUE...

...puedes formar un escuadrón con tus amigos de PC, Mac, Xbox, iOS y Android si juegas a Fortnite en Switch?





8 VE SIEMPRE AL RESCATE

Si os separáis un momento para registrar edificios y oyes un tiroteo, corre a socorrer a tu compañero. Aunque lo hayan eliminado ya, **si no aparece una X roja junto a su nick (esquina superior izquierda de la pantalla) es que aún puedes revivirlo.** ¡Corre! Quedarte solo aquí es casi como haber perdido ya, así que el riesgo por traerlo de vuelta siempre va a merecer la pena.

ESCUADRONES

El modo estrella de Fortnite. Forma tu escuadrón con amigos o entra solo y crea alianzas con los compañeros asignados. **Aunque no estén en tu lista de amigos, podrás comunicarte con todo tu escuadrón por chat** de voz, así que no olvides nunca coger tus auriculares antes de entrar a jugar. Aquí también se puede revivir a los compañeros.

9 MEJOR EN CUADRILLA

Lo ideal para este modo es jugar únicamente cuando seáis 3 o 4 amigos en la misma sala. Si estás solo y te apetece jugar en equipo, mucho mejor los modos 50 contra 50 o de equipos de 20, donde hay mucho más juego en equipo. En escuadrones la gente suele ir a su bola, y **acabas jugando solo contra equipos compenetrados de cuatro miembros** al unísono.

10 ATERRIZAJE EN FAMILIA

Aprovechad el lobby y el tiempo que tarda luego el autobús en llegar al mapa para decidir dónde vais a iniciar la partida. Para evitar peleas y pérdidas de tiempo **podéis turnaros y que en cada partida coloque uno el marcador en el mapa**. Algunos prefieren meterse de lleno en Pisos Picados y otros caer en alguna colina con tiempo para recoger recursos. Sea donde sea, caed los cuatro juntos.

11 PROTEGE A LOS CAÍDOS

Si uno de vosotros cae en combate, lo ideal es que otro **avise por chat de voz de que va a ser él quien construya cuatro paredes** de metal a su alrededor. Así permites que los demás sigan atentos a la refriega, y dejas al compañero protegido mientras acabáis con los enemigos. No te pongas a curar a un compañero en plena batalla, o dejarás a tu equipo con una desventaja brutal.

12 COMPARTE CON TUS AMIGOS

Sobre todo al comienzo, es normal que unos tengan ya cuatro armas y otros solo hayan encontrado granadas o armas que no les molan. **Poneos de acuerdo tras el primer saqueo y sincronizad todos los inventarios.** Procurad equilibrar tanto el armamento como los escudos, y seréis mucho más potentes en vuestra primera refriega. Guardar de sobra para ti, solo hará peligrar la victoria final.

PATIO DE JUEGOS

13 LA CLAVE ESTÁ EN ENTRENAR

Este genial modo práctica es mejor en cada actualización que recibe. Ahora podemos entrar con amigos y separarnos en distintos equipos.
El chat de voz se conserva con todos los jugadores de la sala, así que os podéis **poner de acuerdo para hacer prácticas de tiro** en todas las situaciones que se os ocurran.
La recolección de recursos se multiplica hasta la locura, así que también podéis ensayar la construcción hasta perfeccionar vuestra técnica.









MODOS POR TIEMPO LIMITADO

14 UN POQUITO DE VARIEDAD

Siempre hay uno, dos o incluso tres modos de juego por tiempo limitado (MTL) que aportan otra clase de diversión, con alocadas reglas que nos permiten salir de lo establecido.

"50 contra 50" es el que más veces repite, aunque también tenemos variaciones de este modo, como **"Los 50 por los aires"**, donde se puede desplegar el paracaídas casi en cada salto, o el de **"Oro Macizo"**, en el que sólo existen armas legendarias y la tormenta es más letal que nunca. También hay otras variedades como **"Tiroteo del Tirador"**, donde jugamos a dúo y solo existen los cuatro rifles de tirador, o **"Puntuación Magistral"**, donde gana el primer equipo en llegar a una determinada puntuación. Para sumar puntos vale casi cualquier cosa que hagamos, incluido **recoger unas nuevas monedas** que aparecen por ahora solo en este MTL. No dejes pasar la oportunidad de probarlo. Con toda esta variedad, ¡si te aburres jugando a Fortnite es porque quieres!

50 CONTRA 50

Dado que casi siempre hay alguna variación del modo 50 contra 50, y es posible que sea al que más juegues, veamos algunos consejos que te ayudarán a ser crucial para la victoria de tu equipo.

15 CUANTOS MÁS, MEJOR

Pégate siempre al grupo más grande de compañeros. Aquí abundan las batallas campales entre ejércitos, y el más numeroso tiene todas las de ganar. **Aterriza donde lo haga la mayoría del equipo** y ayuda a construir el fuerte cuando llegue la hora. Aquí no tienes chat de voz con todo el equipo (sería una locura), así que toca colaborar sin que nadie te lo pida.

16 MÉDICOS SIN FRONTERAS

Aquí no ocurre lo que en el modo escuadrones, que es mejor esperar a que acabe la batalla para revivir a un compañero. Un miembro menos en combate apenas se nota, y **puedes ayudar mucho más reviviendo a los compañeros que hayan caído**, ya que el equipo que llegue al final con más miembros tiene todas las de ganar. Si no los curas y perecen, luego no quedará nadie en pie para curarte a ti. Si eres tú el que cae, ¡corre a ponerte a salvo!

17 EN BUSCA DEL TESORO

En este modo no esperes llenar tu inventario a base del botín de los enemigos caídos, al menos no hasta el final, cuando queden ya pocos en cada bando y el suelo sea un auténtico expositor de armas. Aquí, tu inventario para iniciar las batallas campales **depende de lo que obtengas de los cofres**, así que aprovecha el inicio para saquear todo lo que puedas y no pares hasta encontrar algo que haga mucha pupa a larga distancia.

18 NO ERES RAMBO

No te hagas el héroe al inicio de la batalla. Nadie entra solo en el bando enemigo y acaba con todos. Eso solo pasa en las pelis americanas. Como mucho, podrás eliminar a uno y encima lo revivirá algún compañero, pero a ti nadie podrá curarte allí dentro. **Lo único que conseguirás será regalarle tu botín al equipo contrario**, así que quédate en tu lado del terreno y ayuda a tu equipo desde ahí.





ARMAS Y OBJETOS

Son el bien más preciado de Fortnite. Aquello por lo que todos corremos nada más saltar del autobús de batalla. Una variedad de armas que alcanza ya la treintena, y que nos aporta una riqueza genial a la hora de poder definir nuestro estilo de combate. Si bien es verdad que al principio echamos mano de la primera que veamos para poder salir vivos del loco inicio de la partida, al final siempre acabamos con más o menos el mismo inventario que define qué tipo de superviviente somos en este frenético battle royale. Para que puedas anotar tus favoritas y tener claro tu ranking, hemos elaborado esta guía de armas en la que detallamos incluso el daño por impacto según la rareza de cada arma. Ahora ya no tendrás que perder tiempo decidiendo con cuál quedarte en plena batalla.

PISTOLAS

Tienen poca cadencia de disparo (a excepción de la que lleva silenciador) y un cargador bastante limitado, pero las armas más infravaloradas de Fortnite esconden más de un as bajo la manga. El hecho de **que apenas tengan retroceso nos permite realizar varios disparos seguidos** en el mismo punto, lo que las convierte en auténticas máquinas de matar en manos de los mejores tiradores. **Su alcance es infinitamente superior al de las escopetas**, y su estabilidad de disparo hace que los fusiles parezcan armas para niños que no saben apuntar. Cuando tengas a tiro a un enemigo que aún no te ha visto, comienza con un buen par de tiros de pistola antes de que empiece el baile de saltos y tengas que cambiar a escopeta o fusil según la distancia del combate.

¿SABÍAS QUE...

...una de las mejores armas de Fortnite es la pistola pesada, por su elevado daño y su estabilidad para realizar varios disparos?



PISTOLAS DOBLES

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 18.
- **Daño:** 41 y 43.



PISTOLA CON SILENCIADOR

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:**16.
- **Daño:** 26 y 28.



PISTOLA

- **Rarezas:** común, poco común y rara.
- **Tamaño del cargador:** 16.
- **Daño:** 23, 24 y 25.



REVÓLVER

- **Rarezas:** común, poco común y rara.
- **Tamaño del cargador:** 6.
- **Daño:** 54, 57 y 60.



PISTOLA PESADA

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 7.
- **Daño:** 75 y 78.

ESCOPETAS

Estas armas son el terror de las distancias cortas. **Fallar es casi imposible, gracias a su disparo disperso, y encima el daño que hacen es bestial**. Eso sí, ten siempre a mano algún fusil o subfusil para combates un poco más alejados.
Si el rival consigue separarse de ti, la escopeta pierde su punto fuerte. Entre las cuatro variedades que hay, **solo se desmarca en potencia la escopeta de doble cañón** que casi dobla en daño al resto de sus hermanas.




ESCOPETA DE CORREDERA

- **Rarezas:** poco común y rara.
- **Tamaño del cargador:** 5.
- **Daño:** 80 y 85.



ESCOPETA TÁCTICA

- **Rarezas:** común, poco común y rara.
- **Tamaño del cargador:** 8.
- **Daño:** 67, 70 y 74.



ESCOPETA PESADA

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 7.
- **Daño:** 73,5 y 77.

ESCOPETA DE DOBLE CAÑÓN

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 2.
- **Daño:** 143 y 150.



¿SABÍAS QUE...

...cuanto más raras y únicas sean tus armas, mejores serán sus estadísticas? Con el nivel de rareza de cada arma aumenta el daño por impacto y se reduce el tiempo de recarga.

FUSILES

Lo que las escopetas son al corto alcance, los fusiles lo son a las medias y largas distancias.
Con un buen cargador, buena cadencia y bastante daño, **ocupan el segundo puesto en número medio de bajas por partida**. Ideales para huir rápidamente de un combate con escopetas y eliminar al rival desde la distancia. Si te acosan dentro de un edificio, escápate, aléjate un poco de la puerta y espera a que el rival salga a buscarte.



FUSIL DE ASALTO A RÁFAGAS

- **Rarezas:** Todas.
- **Tamaño del cargador:** 30.
- **Daño:** 27, 29, 30, 32 y 33.



FUSIL DE ASALTO

- **Rarezas:** Todas.
- **Tamaño del cargador:** 30.
- **Daño:** 30, 31, 33, 35 y 36.



FUSIL DE TIRADOR CON MIRA TÉRMICA

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 15.
- **Daño:** 36 y 37.



FUSIL DE TIRADOR CON MIRA

- **Rarezas:** raro y épico.
- **Tamaño del cargador:** 20.
- **Daño:** 23 y 24.

SUBFUSILES

Su loca velocidad de disparo hace que resulten **súper eficaces a la hora derribar estructuras enemigas**.
El nuevo subfusil compacto es una auténtica ametralladora que consume las 50 balas del cargador en segundos, y **el subfusil de tambor es de lo mejor de todo el juego** para combates a media distancia.
Si consigues poner unos metros de por medio con ese pesado saltarín de la escopeta de corredera, sin duda le ganarás sin problemas.



SUBFUSIL

- **Rarezas:** común, poco común y raro.
- **Tamaño del cargador:** 30.
- **Daño:** 19, 20 y 21.



SUBFUSIL COMPACTO

- **Rarezas:** épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 50.
- **Daño:** 23 y 24.





...cuanto más arriba apuntes, más daño haces? Lo ideal es apuntar entre el pecho y la cabeza. ¡Acabarás con tu rival de un tiro!



SUBFUSIL CON SILENCIADOR

- **Rarezas:** común, poco común y raro.
- **Tamaño del cargador:** 30.
- **Daño:** 20, 21 y 22.

RIFLES DE TIRADOR

Siempre conviene tener uno en el inventario, pero su uso está claro: solito, escondido y con el rival lo suficientemente lejos como para que no pueda ir a por ti en cuanto vea tu posición. **Son ideales para el último tramo de la partida,** pero no los uses en combates a media ni corta distancia o estarás perdido.

Su gran defecto es su lentitud de recarga, lo que te deja a merced de un rival que tengas cerca, que podrá hasta pensarse bien cómo te mata.



FUSIL DE TIRADOR SEMIAUTOMÁTICO

- **Rarezas:** épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 10.
- **Daño:** 63 y 66.



SUBFUSIL DE TAMBOR

- **Rarezas:** poco común y raro.
- **Tamaño del cargador:** 50.
- **Daño:** 26 y 27.



FUSIL DE TIRADOR DE CERROJO

- **Rarezas:** raro, épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 105, 110 y 116.



FUSIL DE CAZA

- **Rarezas:** poco común y raro.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 86 y 90.





Fusil de tirador pesado

- **Rarezas:** épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 150 y 157.

¿SABÍAS QUE...

...los disparos de los rifles de tirador tienen caída? Como lo oyes, así que procura apuntar un poco más arriba de tu objetivo.

AMETRALLADORAS

Destrucción masiva y sin miramientos. Estructuras enemigas, edificios y todo lo que se les ponga por delante. **Usarlas a media distancia hace que solo tengas que disparar al bulto,** el rival se encarga de ir saltando y ponerse él solito al alcance de alguna de las decenas de balas que le llueven por todas partes.
Su cargador de 100 proyectiles te da un buen puñado de segundos en los que, si no acabas con él, quedará medio listo a falta de un par de tiros más con cualquier otro arma.



SMG TÁCTICA

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 100.
- **Daño:** 25 y 26.



MINIGUN

- **Rarezas:** épica y legendaria.
- **Tamaño del cargador:** 100.
- **Daño:** 18 y 19.

ARMAS EXPLOSIVAS

Lo mejor para derribar escondites y dejar a los rivales descubiertos. Además, **si cuelas alguna dentro de un fuerte y explota dentro**, te ahorrará tener que ir luego a por el rival. Las bombas fétidas resultan geniales para sacar gente de los edificios y esperar fusil en mano a que salgan por las puertas. Y para los que más puntería tienen en las distancias cortas, pegar una bomba lapa al cuerpo del rival antes de cambiar a la escopeta es sinónimo de victoria.



LANZAGRANADAS

- **Rarezas:** raro, épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 6.
- **Daño:** 100, 105 y 110.



LANZACOHETES

- **Rarezas:** raro, épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 110, 116 y 121.



MISIL TELEDIRIGIDO

- **Rarezas:** épico y legendario.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 74 y 77.



GRANADA

- **Rarezas:** común.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 105.



¿SABÍAS QUE...

"...si prefieres el combate a larga distancia lo mejor es apostar por los rifles de tirador? Pero si te gusta acercarte al enemigo y eliminarlo a corta distancia, una escopeta de corredera podría ser una mejor opción.



BOMBA FÉTIDA

- **Rarezas:** épico.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 10 por segundo.



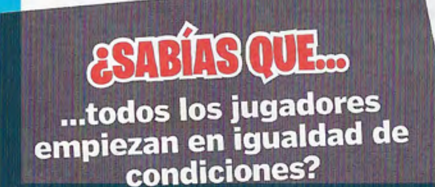
EXPLOSIVOS REMOTOS

- **Rarezas:** raro.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 70.



BOMBA LAPA

- **Rarezas:** poco común.
- **Tamaño del cargador:** 1.
- **Daño:** 100.



OBJETOS DE CURACIÓN Y PROTECCIÓN



POCIÓN DE ESCUDO PEQUEÑA (poco común)

Se bebe en sólo dos segundos y aporta 25 puntos de escudo. Eso sí, si ya tenemos 50, no podemos bebernos ni uno más, sin importar cómo hayamos conseguido esos 50 puntos. **Si te sobra alguno, guárdalo, seguro que los vas a necesitar.**



POCIÓN DE ESCUDO GRANDE (raro)

Requiere que nos paremos 5 segundos sin hacer nada más que beber, pero **recupera 50 puntazos de escudo** y podemos seguir consumiendo otro hasta tener el escudo completo. Pero cuidado, ¡que los escudos no protegen de las caídas!



SORBETE (épico)

Su efecto dura 75 segundos y recupera un punto de salud por segundo. Si llega al 100 de salud antes de acabar, sigue rellenando escudo hasta acabar los 75 segundos. Es **ideal para cuando nos ha pillado la tormenta** y vamos corriendo para intentar escapar.



VENDAJE (común)

Se encuentran en paquetes de 5 unidades. **Cada una tarda 4 segundos en restaurar 15 puntos de salud**. Llegados a 75 no siguen curando, pero resultan muy socorridas para aguantar unos segundos más en la tormenta.



BOTIQUÍN (raro)

El botiquín siempre rellena tu salud por completo. Tan suculento manjar tiene su desventaja, y es que **tarda 10 segundos en hacer efecto**. Si te mueves antes... tendrás que empezar de nuevo.



BIDÓN DE PLASMA (legendario)

El objeto de objetos. Este súper regalo **rellena por completo tanto salud como escudo**, al 100%. Si difícil es encontrar uno, más difícil es poder bebérselo tranquilo, ya que tardamos la friolera de 15 segundos en hacerlo...

OBJETOS DEL ESCENARIO

Sobre el terreno podemos encontrar ítems curativos. Las **setas azules restauran 5 puntos de escudo y las manzanas 5 de vida**. No tienen límite de uso, así que podemos llegar hasta los 100 puntos si encontramos suficientes.

OTROS OBJETOS



GRANADA DE BOOGIE (raro)

Si alcanzas a un rival con esta granada, **empezará a bailar sin poder parar** y lo tendrás a tu merced para dispararle a gusto mientras dure el efecto. El enemigo afectado podrá desplazarse, pero no podrá construir, disparar ni usar objetos.



GRANADA DE IMPULSO (raro)

No hace daño, pero **impulsa a varios metros de distancia a todos** los que estén en su radio de acción. En un combate cercano en el que no tenemos escopeta, puede servir tanto para alejar al rival como a nosotros mismos.



GRANADA DE CHOQUE (épico)

Tiene la misma función que la granada de impulso, pero esta nueva versión nos manda aún más lejos, y nos hace inmune a las caídas.
Ideal para bajar de una zona elevada sin ser dañados, o para quitarnos de encima a un rival que nos está dando para el pelo.



FUERTE PORTÁTIL (épico)

Seguro que has visto alguna vez esos **fuertes altísimos que terminan en forma de embudo**, con esas escaleras abiertas que permiten disparar sin asomar el cuerpo. Pues esa fantástica construcción se consigue de manera instantánea, simplemente lanzando este fabuloso artilugio.



GRIETA PORTÁTIL (épico)

Podrás **crear un portal de grieta allá donde quieras** gracias a esta nueva arma. Tu creación durará 10 segundos y podrá ser usada tanto por aliados como por enemigos. El efecto es exactamente igual al de las grietas del escenario. ¡A volar!



TRAMPA (común)

Las trampas pueden colocarse en el suelo, la pared o el techo. Y precisamente **el techo es el lugar más utilizado** por todos para instalarlas. Rara vez entras en una habitación mirando al techo, ¿verdad? Pues más te vale empezar a hacerlo si no quieres llevarte una desagradable sorpresa...



FOGATA ACOGEDORA

Solo podemos instalarla en suelo firme, ya sea nuestro o de algún edificio. Resulta **ideal plantarla en el propio fuerte mientras combatimos**, ya que cura salud poco a poco a todo el que esté cerca. Si ponéis dos, se duplica la velocidad de curación.



CAMA ELÁSTICA

Puede ser instalada en suelo firme o una pared sin puertas ni ventanas. Al saltar sobre ella entramos en una especie de estado de ingravidez que **nos hace inmune a las caídas,** por lo que resultan objetos ideales para bajar rápidamente desde una zona elevada sin resultar heridos.



PLATAFORMA DE LANZAMIENTO

Solo puede ser instalada sobre suelo firme, ya sea de construcción propia o de algún edificio. Si saltamos sobre ella salimos disparados hacia arriba y **entramos en modo paracaídas.** No desde tan alto como al inicio, pero sí que sirve para salir volando de un combate o para huir de la tormenta.



PORTALES DE LA GRIETA

Estas misteriosas grietas nos teletransportan al cielo para volver a caer planeando desde una altura mucho más baja que el autobús de batalla. **Son perfectas para cambiar de ubicación, huir o adelantar a la tormenta.**

FUENTES DE BOTÍN



COFRES

Nada como empezar la partida aterrizando sobre uno. Cuando oigas su celestial sonido, dirige la mirada en todas las direcciones: donde suene con más intensidad ¡bingo! Rompe suelo, pared o techo en esa dirección. **No rompas el suelo sobre el que descansa** o te cargarás también el cofre.



CAJAS DE MUNICIÓN

Abundan dentro de los edificios y solo contienen munición, así que no esperes armas ni ningún otro objeto de ellas. **No dejes pasar ninguna sin abrir,** o llegará el momento en que te arrepientas por haberte quedado sin balas.

¿SABÍAS QUE...

...puedes llegar a tener el 100% de escudo? Consume primero dos pociones pequeñas y luego una grande. ¡Si lo haces al revés, no te deja!



LLAMAS

Tan difíciles de encontrar como impresionantes. Se tarda unos segundos en abrirlas, pero el botín que tienen dentro bien merece la pena. En estas simpáticas piñatas **encontrarás armas de todo tipo, escudos y muchos otros objetos,** como trampas, fogatas o munición.



MÁQUINA EXPENDEDORA

Desprenden un sonido similar al de los cofres, y **sirven para obtener armas y objetos a cambio de un buen puñado de materiales.** Cada una tiene su propio catálogo y, si le damos con el pico, cambiamos de producto para elegir el que más nos guste.



SUELO

Más de una vez te salvará la vida el botín que puedes encontrar por los suelos. Nada más empezar, es preferible **ir al tejado en el que ves un arma a simple vista**, que lanzarte a por un cofre que puede que esta vez no esté donde creías. Además, si la munición rara vez escasea en este juego, es precisamente por la cantidad de balas que encontramos en el suelo.



ENEMIGOS CAÍDOS

La mayor fuente de botín es esta, sin duda, y vale tanto si hemos eliminado nosotros al enemigo, como si no. Una vez que la partida ha avanzado lo suficiente, **no hay tesoro mayor que el que suelta un enemigo al ser derrotado.** Los brillos lilas y dorados llaman la atención de cualquiera, y eso lo saben los enemigos, así que ten mucho cuidado, porque puede haber gente usando ese gran botín como cebo para los buitres. Acércate con cuidado.



ENTREGA DE SUMINISTROS

Empiezan a llover del cielo cuando la partida está cerca de su final, y podemos saber el punto exacto donde van a aterrizar, porque **aparece una marca en el suelo de la que sale humo.** Si miras al cielo, verás una caja de madera que desciende colgando de un globo. ¡Vigila que nadie te siga!

VEHÍCULOS

1 CARRITO DE LA COMPRA

Fue el primer vehículo de Fortnite y en él **podemos llevar a un pasajero que podrá disparar** mientras nosotros conducimos.
Sirve para avanzar algo más rápido que a pie, así que nos viene como caído del cielo cuando estamos muy lejos de la zona segura. **Con ZR pulsado le damos un buen empujón** y subimos los pies a la barra para dejamos llevar por la inercia. Haz esto para aprovechar las pendientes y verás cómo se convierte en todo un bólido cuando va cuesta abajo.

2 CARRITO TODOTERRENO (CTT)

El vehículo estrella hasta la fecha es sin duda el Carrito Todoterreno. **Es la forma más rápida de viajar a ras de suelo,** incluso a través de las zonas de agua, y su techo sirve de cama elástica para hacer nuestra entrada triunfal en la zona segura. **Pueden ir subidos hasta cuatro jugadores** y todos menos el conductor pueden disparar cuando quieran. **Si los pasajeros de atrás inclinan el stick hacia abajo, desvían el peso** para levantar el morro y que sea más fácil superar los obstáculos del terreno. Además, como ocurre en Mario Kart 8 Deluxe, podemos derrapar y hacer que las ruedas suelten chispas de hasta tres niveles distintos. Si soltamos R en ese momento, tenemos unos segundos de turbo.

PASE DE BATALLA

VIAJE POR CARRETERA

1 PREMIO LEGENDARIO

Al superar todos los desafíos de todas las semanas, desbloqueamos un objeto misterioso de rareza legendaria. Además, con cada semana completa que superamos, desbloqueamos una nueva pantalla de carga, en cuya imagen está la pista para conseguir una **estrella de batalla oculta**. Mira por ejemplo el mapa que sostiene el personaje de la imagen, ¿ves la estrella en forma de paraguas junto a una piscina? Ahora abre el mapa y mira al oeste de Sociedad Sibarita.

DERIVA

2 JUGAR Y JUGAR

Lo único que hay que hacer es jugar para conseguir experiencia y obtener todos los premios.
Cuando lleguemos a los 100.000 puntos ya habremos desbloqueado **cuatro partes del conjunto de Deriva y la Filogrieta,** la épica herramienta de recolección de Deriva. El próximo paso será trata de alcanzar los gloriosos 200.000 puntos de experiencia, con los que desbloquearemos el conjunto completo.

DESAFÍOS

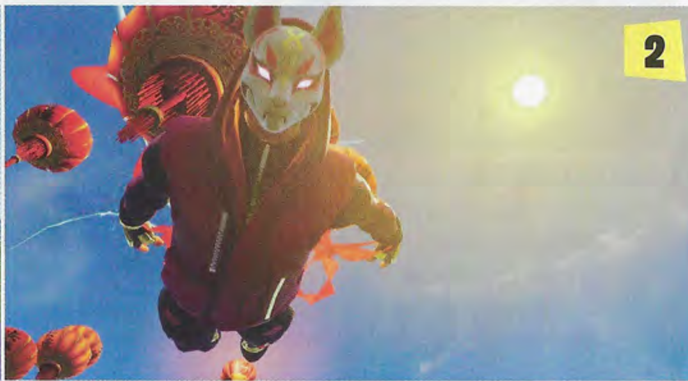
3 "REGISTRA COFRES EN..."

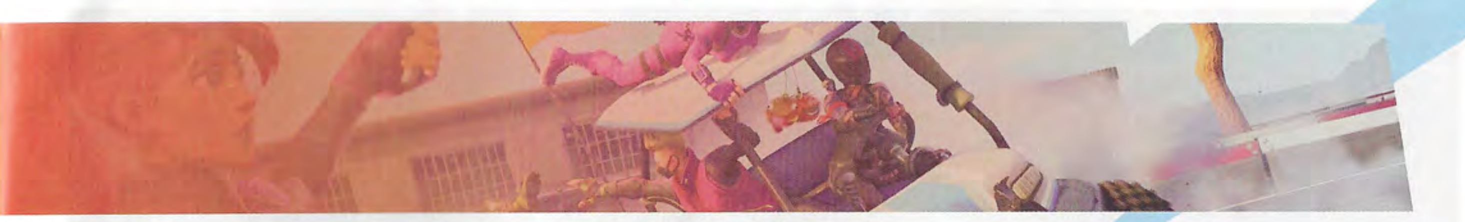
Lo mejor es hacer estos desafíos cuando la zona a registrar está **lejos del recorrido del autobús de batalla.** Lánzate planeando y habrá muchas más probabilidades de estar solo. Si lo haces cuando el autobús pasa por encima, estará plagado de enemigos que abrirán muchos de los cofres antes que tú.

4 "ELIMINA ENEMIGOS EN..."

Aquí ocurre todo lo contrario. Lo mejor es intentar estos desafíos cuan-













do el autobús de batalla pasa justo por encima del lugar, para así aumentar las probabilidades de encontrar enemigos. En la semana 3, la zona es Lomas Lúgubres... ¡y por allí el autobús no pasa casi nunca!

5 "ELIMINA ENEMIGOS CON..."

Si el arma solicitada no se te da nada bien, y no haces más que perder y perder partidas por intentar estos desafíos, aquí te traemos este truquito. Juega en escuadrones o 50 contra 50. Así podrás usar el arma del desafío para acabar con el rival cuando está gateando indefenso esperando a ser resucitado, cosa que no sucede jugando en solitario.

6 RAYOS FLOTANTES

Se ven claramente en el cielo, y para poder anotarte el punto tienes que interactuar con ellos. ¿Cómo? Pues ya sabes, **a construir una escalera que te lleve hasta él.**

Procura seguir nuestros consejos para la construcción de escaleras para que unos simples disparos no puedan derribarla por completo y hacerte caer desde tan alto.

7 BUSCA ENTRE...:

Son iguales a los de "Sigue el mapa del tesoro de..." en cuanto a que el objetivo aquí es **encontrar una estrella escondida en el mapa.** Pero en esta ocasión no hay mapa del tesoro, sino que tienes que deducir su localización por las tres pistas que te dan. Por ejemplo, en la semana 2 hay uno que dice "Busca entre un oasis, un arco de piedra y dinosaurios". Solo con el oasis ya tenemos la pista clara: ¡Su localización está cerca del Oasis Ostentoso! Traza un triángulo imaginario entre estas tres zonas y en el centro del mismo hallarás la estrella.









ZONAS DEL MAPA

El extenso mapa de Fortnite está formado actualmente por nada menos que 20 zonas con nombre propio. Como todas son tan distintas entre sí, las hemos estudiado a fondo para traerte esta guía turística que te ayude a decidir tu hoja de ruta en cada partida. ¡Que no te pillen desprevenido!

1 CHIRINGUITO CHATARRA

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Baja
- **Combates:** Mucho elemento tras el que esconderse y poca zona abierta para alejarse y tirar de fusiles. Aquí gana el que más habilidad tenga en las distancias cortas, por lo que las escopetas son imprescindibles.

Está muy apartado del centro, así que hay muchas probabilidades de que la primera zona segura caiga bastante lejos de aquí. **No te duermas en los laureles y registra rápido para poder salir corriendo.** Al acabar aquí puedes pasarte por Lomas lúgubres, para seguir registrando mientras llega la tormenta. Es prácticamente lo único que tiene cerca.

2 LOMAS LÚGUBRES

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Media
- **Combates:** Muy fácil encontrar a los rivales. Campo abierto y sin edificios altos, con pocas salas. En cuanto escuches un rival, agáchate y no hagas ruido. Coge la escopeta y deja que sea él quien se delate.

Otra zona con muchas papeletas para estar alejada de la zona segura, y en la que tampoco transitan muchos enemigos a no ser que el autobús de batalla entre al mapa por la esquina noroeste. Ir desde aquí al Chiringuito Chatarra sería alejarse aún más del centro, **así que lo ideal es avanzar hacia el este y visitar el parque placentero.**

3 PARQUE PLACENTERO

- **Cantidad de enemigos:** Media
- **Cantidad de Botín**: Alta
- **Combates:** De todo tipo. Tanto dentro de edificios como a media y larga distancia, y con zonas abiertas alrededor de las casas para poder apartarte y usar fusiles. Las casas están llenas de cofres, así que permanece atento al sonido que hacen al abrirlos y sabrás si alguien anda por la buhardilla.

Esta zona **está rodeada de montañas muy jugosas en botín,** por lo que no es mala idea aterrizar en una de ellas antes de hacer tu entrada triunfal en la zona. Incluso puede que tengas suerte y te hagas con un rifle de tirador para poder disparar sin tener que bajar al











pueblo. **Ojo con los que llegan desde Lomas Lúgubres en el primer cierre de la tormenta.** Casi siempre verás alguno cruzar por este parque para seguir hasta la primera zona segura.

4 RIBERA REPIPI

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Las casas están separadas por altos muros, lo que da lugar a múltiples combates independientes cuando el autobús hace entrada por esta esquina suroeste. Las casas son bastante diáfanas, por lo que no son los típicos combates cerrados en edificios. Puedes estar dentro de la casa y tan separado del rival que sea preferible un fusil a una escopeta.

Ojo a los que prefieren aterrizar en el asentamiento Vikingo que hay justo al lado en lo alto de la montaña. En seguida empiezan a bajar y su siguiente objetivo son siempre estas lujosas casas llenas de cofres. Al acabar aquí, la mayoría de veces **tendrás que salir a toda mecha por quedar muy alejado de la zona segura**, aunque no será problema si pillas alguno de los carritos todoterreno que tienen estos repipis.

5 CASERÍO COLESTEROL

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Más combates a media distancia que de cerca. Lugares amplios como tiendas, almacenes y gasolineras, con mucha zona al aire libre. Dominar el tejado de uno de sus edificios, o construir un buen fuerte, puede ser la clave si disponemos de fusiles y rifles.

Las escopetas servirán para los que sean capaces de alcanzar al rival sin ser derribados antes por disparos desde la media distancia.

Zona con jugosos botines y en la que rara vez nos molesta un rival. Supone un buen preludio para meternos luego en la juerga de los Pisos Picados, que pillan bastante cerca. **Aterrizando antes aquí tenemos la oportunidad de ir a la guerra bien equipados.** Los Túneles Tortuosos también están cerca, pero para cuando llegaras allí, estaría todo desvalijado ya.

¿SABÍAS QUE...

...cuanto más lejos esté la tormenta de la zona segura, más rápido avanzará en esa zona? Tenlo en cuenta a la hora de apurar el tiempo.





6 BALSA BOTÍN

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Media
- **Combates:** La mayoría son a larga distancia, ya que es una zona abierta, con sus pequeñas zonas de looteo muy separadas entre sí. Si ves a algún rival registrando la isla central (cosa no recomendable) y tienes algún arma buena a larga distancia, espera a que salga y tenga que cruzar el lago. Irá tan lento que podrás disparle a gusto con tu mejor rifle.

El botín aquí no hace honor a su nombre, ya que **no es de las zonas en las que mejor se pueda lootear.** Sus cofres están muy separados unos de otros y nos expone demasiado, al tener que ir de un lado a otro. **Si vas a aterrizar aquí, no lo hagas en la isla central,** o tendrás que cruzar todo el lago y arriesgarte a que te vean indefenso.

7 PISOS PICADOS

- **Cantidad de enemigos:** Muy Alta
- **Cantidad de Botín:** Muy Alto
- **Combates:** Pura locura. Aquí los hay de todos los tipos y colores. Los edificios están plagados de enemigos para combates a corta distancia, y si sales a la calle también te lloverán disparos, tanto de los tejados como a ras de suelo. Es el sitio ideal si lo que quieres es practicar el combate y jugar partidas cortas y frenéticas. Cuando le cojas el rollo a estos combates, dejarán de ser tan cortas.

Si miras hacia arriba antes de caer, verás que en casi todos los edificios hay algún enemigo aterrizando. **Hazte rápido con el primer arma que veas** para poder defenderte y, si no es de tu agrado, espera agazapado a que pase un poco la locura inicial. Según el arma que encuentres podrás decidir: si llevas escopetas, métete en algún edificio, y si tienes rifles intenta construir una escalera para subirte a algún tejado y dominar las calles desde ahí.

8 TÚNELES TORTUOSOS

- **Cantidad de enemigos:** Media/Alta
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Si vas por las minas subterráneas, los combates serán mixtos. Hay espacio para que os batáis en duelos de fusiles a media distancia, pero también es fácil usar los entrecruzados pasillos para que uno de los dos se plante al lado del otro y lo sorprenda con la escopeta a bocajarro.

Su cercanía con Pisos Picados hace que sea **el punto elegido por algunos jugadores para lootear un poco** antes de entrar de lleno en la guerra. No es ni mucho menos la locura de aquella zona, pero sí que resulta fácil encontrar al menos cuatro o cinco jugadores por aquí al inicio de cada partida. Tenlo en cuenta.

9 INDUSTRIAS INODORAS

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** La mayoría te los encuentras dentro de los edificios, pero eso no quiere decir que sean de corta distancia. Algunos edificios son realmente amplios, como la discoteca de música ochentera, que nos ofrece unos combates bastante espectaculares además de un genial botín.

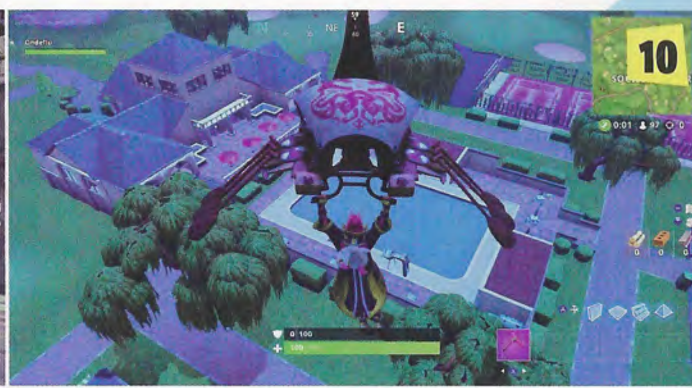
Zona ideal para lootear no solo por lo poco transitada que suele estar, sino porque realmente tiene una gran cantidad de cofres y botín regado por el suelo. El problema de tanto cofre es que te pierdes queriendo cogerlos todos y la zona segura puede pillarte bastante lejos de aquí. No abuses y sal en cuanto te hayas equipado lejos del alcance de la tormenta.











10 SOCIEDAD SIBARITA

- **Cantidad de enemigos:** Media
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Casi todos a corta distancia dentro de las casas, ya que es donde están los mejores botines de la zona. Además, de un edificio a otro no hay mucho espacio, por lo que incluso al aire libre, los combates se suelen decidir por el que mejor uso haga de la escopeta.

Si el autobús de batalla hace su entrada en el mapa cerca de esta zona, no pierdas la oportunidad de asistir a una guerra espectacular. El espacio es bastante reducido, pero hay suficiente variedad de estructuras como para dar unos combates de lo más emocionantes. **Si sales ileso de aquí te quedarás sin duda con un buen botín** de cara a tu próximo destino.

11 SOCAVÓN SOTERRADO

- **Cantidad de enemigos:** Alta
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Aquí hay dos partes diferenciadas. En la parte alta del norte de esta zona, donde es preferible aterrizar antes de bajar al bosque, casi siempre coincides con uno o dos jugadores, y los combates aquí van a ser a bocajarro. Una vez bajes al bosque y entres en la zona vallada, los combates serán en campo abierto y ganará el que mejor domine las medias distancias.

Cuando aterrices arriba, **no vayas a por cofres y coge la primera arma que veas** a ras de suelo. Lo normal es que al menos otro jugador también aterrice por aquí, pero si has seguido nuestros consejos de aterrizaje, habrás llegado tú primero.
Cuando desciendas al bosque, **consume todas las setas azules que puedas** antes de entrar a la zona cercada y entra agachado para ser tú quien sorprenda al rival que haya dentro, y no al revés.

12 SEÑORÍO DE LA SAL

- **Cantidad de enemigos:** Alta
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Entre cada edificio hay suficiente espacio como para que los combates sean mixtos en esta zona. Tan pronto te estás batiendo en un intenso duelo en una baldosa, como que sales corriendo de la casa y cambias al armamento de media distancia para acabar con tu enemigo.

Su céntrica ubicación hace que sea **una de las zonas más pobladas de enemigos,** aunque sin llegar al nivel de los Pisos Picados. También hay mucho botín, así que, si sales de aquí con vida, a buen seguro lo harás bien provisto y con la salud y los escudos a tope. Dependiendo de la ubicación de la zona segura, tu siguiente destino podría ser cualquiera de los 6 que te rodean.

13 LATIFUNDIO LETAL

- **Cantidad de enemigos:** Media
- **Cantidad de Botín:** Media
- **Combates:** Mucha zona abierta al aire libre, pero sin mucho espacio entre las muchas casetas que hay. Al final, aunque los combates se inicien fuera, siempre acaban en alguno de estos graneros, por lo que la batalla la acaba decidiendo la habilidad en las distancias cortas, y la capacidad para aprovechar los sitios cerrados.

Una zona sin demasiado botín aunque de la que **puedes salir bien provisto si sales victorioso** de entre los pocos enemigos que suelen darse cita aquí al inicio. **No te entretengas demasiado** o empezarán a llegar los ganadores de la contienda en Oasis Ostentoso, y a esos es mejor tenerles... respeto.









14 ATERRIZAJE AFORTUNADO

- **Cantidad de enemigos:** Media/Baja
- **Cantidad de Botín:** alta
- **Combates:** Los combates aquí suelen a ser a media distancia, ya sea a plena calle o de un edificio a otro. No es una de las zonas más grandes, pero hay suficiente espacio entre los edificios como para no asistir a enfrentamientos directos de escopeta. A no ser, claro, que mediante construcciones que nos protejan acabemos pegados a nuestro rival, una técnica bastante extendida.

El gran árbol del centro casi siempre tiene un cofre dentro, y hay que talar el árbol con el pico para descubrirlo. Puedes decidir ir tú directamente a por él, o ir mejor a una de las cuatro esquinas de este patio central, y coger una de las armas que hay en el suelo. Si hay alguien más en la ciudad, sin duda acabará viniendo a por el gran árbol y tú estarás ahí para darle la bienvenida.

15 CARRETES COMPROMETIDOS

- **Cantidad de enemigos:** Media
- **Cantidad de Botín:** Media
- **Combates:** Este autocine es propicio para combates al aire libre, así que mejor será que hayas entrenado tu pericia en la construcción de combate. Casi cualquier rival que te encuentres aquí procurará construir en vertical para dispararte desde arriba o sorprenderte a ras de suelo mientras tú lo buscas en su construcción.

Este **no es de los mejores sitios para aterrizar.** A tu alrededor quedan el Templo Tomate y la Alameda Aullante y ambas zonas tienen tan poco botín que no merece la pena visitarlas en segundo lugar. Lo más interesante cerca de aquí es la Sociedad Sibarita, donde además **encontrarás un carrito todoterreno en la parte más al norte** (si no se lo han llevado ya) para continuar hacia tu siguiente destino.

16 TEMPLO TOMATE

- **Cantidad de enemigos:** Media/Alta
- **Cantidad de Botín:** Media/Baja
- **Combates:** La mayoría de combates son a media distancia, sin ventajas para las escopetas. Al aire libre, pero sin tener una visión despejada, con árboles y alguna que otra estructura tras la que ocultarse y que nos dan la oportunidad de acortar distancias con el rival, si es lo que nos interesa.

Al antiguo Pueblo Tomate parece habérselo tragado la tierra y en su lugar se ha desvelado una especia de civilización subterránea llena de cuevas y pasillos. Con menos botín oculto del que cabría esperar, **se hace una zona demasiado pesada de registrar,** con mucho espacio entre un cofre y otro, de los pocos que hay. Lo mejor sería que la tormenta nos empujase hacia el sur, donde hay mucha más acción y zonas para lootear.

17 ALAMEDA AULLANTE

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Baja
- **Combates:** A corta distancia y por sorpresa. Los estrechos pasillos del laberinto central propician combates de lo más alocados, aunque escasean debido a la poca afluencia de jugadores. El resto es todo bosque, con estratégicos combates a media distancia, donde será crucial saber aprovechar los árboles.

Una buena zona para **cargarnos bien de madera** de cara a construcciones posteriores. Sobre todo si pensamos ir al norte, a Carretes Comprometidos, donde los combates los gana el que mantenga la posición a base de construir. Sea cual sea tu destino, aprovecha y hártate de setas en el bosque.











18 SOTO SOLITARIO

- **Cantidad de enemigos:** Baja
- **Cantidad de Botín:** Media
- **Combates:** Escasos, debido a que apenas aterriza nadie en esta zona. Los pocos que disputes aquí serán en campo abierto, excepto cuando coincidas con algún enemigo en la torre de vigilancia en busca de los cofres que suele haber arriba. En la zona arbolada gana el que mejor sepa aprovechar el cobijo de los grandes árboles.

No es una zona rica en cofres pero sí que pueden ser para ti todos los que haya, ya que apenas viene gente al inicio de las partidas. Las dos altas torres suelen tener entre dos y tres cofres, y por el terreno hay setas azules con las que salir de aquí **con el escudo al 100%.** En la montaña que hay pegada al oeste hay una de las cabezas de piedra, y suelen estar rodeada de cofres.

19 CIUDAD COMERCIO:

- **Cantidad de enemigos:** Media/Alta
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Suelen favorecer todos a las escopetas, incluso en la calle, debido a la gran cantidad de casas y comercios que hay. Si no has podido hacerte con una, para paliar esta ventaja del rival puedes esperar a que esté dentro de la misma casa que tú para saltar a la calle por el balcón y alejarte unos metros a esperar que salga o se asome.

Procura aterrizar siempre en el tejado de alguna de las casas y buscar el sonido de un cofre para entrar partiendo el techo. En casi todas hay alguno en los huecos de las buhardillas. Los locales comerciales también tienen buenos recursos, y los muchos coches sirven para acumular metal que haga más fuertes nuestras construcciones. De aquí al oeste todo es pura acción.

20 OASIS OSTENTOSO

- **Cantidad de enemigos:** Alta
- **Cantidad de Botín:** Alta
- **Combates:** Muy parecidos a los de Pisos Picados. Duelos fratricidas a base de escopeta dentro de los edificios mientras en la calle se pelean por poder escalar a un tejado y dominar la zona desde las alturas. Una mezcla de estilos de combate donde ganará el que mejor estudie la situación para plantear su estrategia.

El sitio favorito para aterrizar aquí es **el edificio grande de los ventanales,** pero ojo con exponerte cerca de la pared, porque siempre hay enemigos pendientes de esto para disparar desde otros edificios. Aunque quede alejado del resto de zonas, **es normal encontrar carritos todoterreno** tanto aquí como en el circuito de carreras que hay al noreste, así que no hay problemas para escapar de la tormenta.

¿SABÍAS QUE...

...la cantidad de enemigos en cada zona depende de la trayectoria del autobús de batalla? Si quieres empezar solo, vuela lejos de su recorrido.





LAS MEJORES ZONAS PARA

"Lootear" es como se denomina en el argot de los videojuegos a registrar zonas para obtener la mayor cantidad de botín posible. Hay incluso lugares sin nombre en el mapa que esconden auténticos tesoros de botín. Démosle un repaso a los que más se repiten y a cómo continuar la aventura una vez saqueados.

1 LOMAS LÚGUBRES

No es de las zonas con más botín, pero resulta interesante por ser muy poco transitada, lo que hace que lo poco que hay sea todo para nosotros. **En la gran iglesia es donde más cofres hay,** incluso en el subsuelo. En el resto de mausoleos también se encuentran cofres e incluso buenas armas en el suelo. **El coche que hay fuera, al este, casi siempre tiene un cofre** en la carga trasera. Además, es una zona perfecta para irnos bien cargados de madera. Eso sí, solo cuando el autobús de batalla no empiece justo por esta esquina.

2 PISOS PICADOS

Ojo con esta zona. Es verdad que está repleta de botín, debido a la gran cantidad de edificios que hay. Pero esto lo saben todos los jugadores, y **aquí es donde se mueve la alta alcurnia de Fortnite.** Los jugadores más experimentados de cada partida suelen elegir esta zona como punto de inicio, así que, podrás equiparte bien si eliges un edificio vacío, pero **prepárate para comenzar a guerrear desde el minuto 1.**

3 CASERÍO COLESTEROL

Tiendas, gasolineras y otros comercios suelen estar cargados de cofres. Además, **no suele venir mucha gente al inicio,** por lo que resulta un buen comienzo para unirte luego a la guerra en Pisos Picados. Cuando te hayas aprovisionado bien, y los rivales que han aterrizado allí directamente se hayan hecho ya bastante daño, puede ser un momento genial para aparecer.

4 RIBERA REPIPI

Es la zona más al oeste del mapa y está plagada de **lujosas mansiones llenas de cofres.** No es demasiado extensa, por lo que se registra en pocos minutos. Lo bueno de estar tan apartada es que apenas la visita nadie, a no ser que el autobús pase justo por encima. Eso sí, **apresúrate y sal antes de que te coja la tormenta.** De camino a los Pisos Picados, recto hacia el este, toparás con otra **zona sin nombre** en el mapa que suele tener buenos botines.

5 CAMPAMENTO VIKINGO

No tiene nombre como tal en el mapa, pero se encuentra en lo alto de la gran montaña que hay pegada a la Ribera Repipi, justo al sureste. **En el gran barco siempre hay más de un cofre** y











"LOOTEAR"

las múltiples tiendas que hay montadas alrededor tienen también bastante loot. **Una buena zona desde la que comenzar y bajar rápido a Ribera Repipi** en busca de tu primer combate. Y es que vencer a un enemigo que viene de estar solo en la Ribera Repipi, también es una genial forma de lootear.

6 CABEZAS DE PIEDRA

Hay siete repartidas por todo el mapa y es bastante habitual que cada una esté **rodeada por hasta tres cofres** con botines bastante interesantes. Además, suelen tener cerca portales de la grieta, así que abre los cofres rápido y úsalos para planear hasta algún pueblo cercano. Será casi como si hubieses ido directo desde el autobús de batalla, pero armado hasta los dientes.

7 OASIS OSTENTOSO

Muchos edificios, algunos realmente grandes, y todos esconden al menos uno o dos cofres. **Pero también es cierto que el ambientazo aquí es brutal.** Al inicio de la partida casi todos los jugadores están repartidos únicamente entre Pisos Picados y este Oasis Ostentoso del que no resulta fácil salir con vida. Eso sí, si sales, lo haces cargado hasta los dientes. El hecho de que esté alejado no es problema, ya que tanto aquí como en el circuito de carreras de al lado, **suele haber siempre un Carrito Todoterreno.**

8 AUTOBÚS DE BATALLA

Justo al este de Túneles Tortuosos, en ese conjunto de montañas, hay un **autobús de batalla tumbado.** Encima y por los alrededores suele haber entre dos y tres cofres, además de trampas y otros objetos por el suelo. Viene de lujo aterrizar aquí para luego visitar la zona, sobre todo para el desafío de la semana 5, "Elimina enemigos en Túneles Tortuosos".

¿SABÍAS QUÉ...

...los cofres suelen repetir ubicación con frecuencia? Recuerda los que más te han gustado y podrás encontrarlos al menos en dos de cada cuatro partidas.









TÉCNICAS DE CONSTRUCCIÓN

Lo primero que hay que saber de toda construcción es que estas no vuelan. Siempre tienen que tener apoyo en el suelo o algún edificio o montaña. Si creas un fuerte súper alto para atacar desde arriba del todo, y la única base son las 4 paredes de abajo del todo, con solo derribar esa primera planta podrán hacer que te despeñes sin paracaídas. Sin embargo, si sacas un par de tramos de suelo para que haga un mínimo contacto con la montaña de al lado, ya puedes quedarte más tranquilo.

1 OBTENER MATERIALES

Con tu herramienta de recolección puedes partir prácticamente todo lo que hay en el mapa. Dependiendo del material del objeto que rompas obtienes madera, piedra o metal.
Si atacas justo donde aparece el anillo azul, harás **el doble de daño y obtendrás más del doble de materiales** por cada golpe. Beneficios que irán en aumento si acertamos consecutivamente en ese punto que va cambiando de sitio. Eso sí, ten mucho cuidado con esta recolección, porque hace bastante ruido y llama la atención de los enemigos.

2 COMO LOS TRES CERDITOS

Como en la vida misma, **la resistencia de nuestra construcción dependerá del material que usemos** para llevarla a cabo. La madera se obtiene de árboles y cabañas, y es mejor usarla solo para construir escaleras y rampas. La piedra se obtiene de fachadas y rocas, y aunque aguanta mejor unos balazos que la madera, tampoco es la mejor opción para un fuerte. Para ese fin lo mejor es el metal, que podemos obtener de los coches y camiones que hay en algunas zonas. **Un fuerte construido en metal es el único capaz de aguantar el impacto de un cohete**, pero no de dos.

3 ESCALERAS

Siempre que tengas que construir una escalera sin el apoyo de otra estructura, como un edificio o una montaña, **pon una pared delante de cada tramo.** Así, si un enemigo empieza a disparar a tu estructura para hacerte caer, tendrás más tiempo de reacción mientras destruye ese primer muro que protege tu escalera.
Si lo que quieres es subir a una colina, no empieces la escalera lejos, para que la diagonal acabe alcanzando la cima. Te expone innecesariamente a la vista de todos, y sólo tienen que derribar el primer tramo para que sufras una caída espectacular. Hazlo pegado a la montaña de manera que cada pocos tramos haya uno que tenga parte pegada a la montaña. Eres menos visible y no importa que derriben los primeros peldaños.







4 EN COMBATE

En lugar de limitarte a crear una o dos paredes para evitar los disparos enemigos, aprende a construir rápidamente hacia arriba. **Subir cinco o seis pisos en pocos segundos te coloca en una posición de ventaja,** además de cubrirte. Si ganas al rival en altura, solo tienes que asomar la cabeza para disparar, mientras que al enemigo lo ves de cuerpo entero al estar por encima de él. Para avanzar rápidamente pisos hacia arriba mientras proteges ese avance, la mejor técnica es: cuatro paredes, escalera, saltas y creas un suelo por encima de esa base. Entra en Patio de Juegos y repite esto hasta que te salga tan rápido que el rival apenas pueda darse cuenta de lo que está pasando cuando ya le saques cinco pisos de altura.

Otro uso muy útil de estas construcciones es a modo de señuelo, o para despistar. Construye varios pisos y, sin duda, el enemigo estará con su mira fijada arriba, esperando a que asomes la cabeza. Si bajas rápidamente por detrás sin que te vea, mientras tu última construcción aún tiene el destello de haber finalizado, tú ya estarás abajo apuntando a la cabeza del rival mientras él sigue mirando hacia arriba. Una manera idónea de hacer esto es tener una cama elástica, ya que te hace inmune a las caídas. No la pongas en el suelo, para que no se te vea saltando por encima del fuerte, si no en una pared, para salir disparado hacia un lado y llegar mucho antes al suelo y sin ser visto.

5 EDITAR CONSTRUCCIONES

Antes o después de haber construido cualquier estructura, **si dejas pulsado A entras en el modo edición.** La pieza aparece dividida en cuadros azules y con ZR puedes marcarlos o desmarcarlos para variar su composición. Si los cuadros siguen azules, es que la edición es válida. Pero si finalizas la edición (botón A) mientras están rojos, se cancelan los cambios.

Con esto **puedes añadir ventanas o puertas y crear estructuras bastante interesantes** como la que se ve en la imagen 5, que se obtiene a través del tejado en forma de pico. Entra en Patio de Juegos y prueba todas las combinaciones distintas hasta hallar tus favoritas. Cuando la tengas, edita esa pieza nada más empezar cada partida, y se mantendrá hasta el final de la misma. Así, cuando la necesites, no tendrás que pararte a editar.

¿SABÍAS QUE...

...pulsando ZL puedes cambiar el material con el que construyes? Procura destruir árboles, piedras y coches, pero ojo con el ruido que haces.

UNOS CUANTOS CONSEJOS

PARA EL ATERRIZAJE



1 CÓMO SER EL PRIMERO EN LLEGAR

Salta desde el autobús un buen trozo antes de llegar a la zona deseada y hazlo en picado lo más recto hacia abajo posible. Cuando se despliegue el paracaídas automáticamente, tendrás tiempo para avanzar todo ese trozo que te faltaba para llegar. En las dos primeras veces que lo pruebes, ya te habrás hecho con la distancia idónea para el salto. **Llegar el primero a una ciudad te da una ventaja increíble.** A veces incluso tienes tiempo de eliminar a los enemigos mientras aún planean.

2 VIGILA TU ALREDEDOR

Cuando ya estés rondando la zona en la que vas a caer, con el paracaídas ya desplegado, **levanta la vista y da una vuelta completa para comprobar si hay más gente** aterrizando en tu zona. Si ves a alguno cayendo ya encima de un cofre, elige otro edificio rápidamente. Aunque a veces es al contrario. Si donde vemos a un enemigo aterrizando observamos que cerca hay un arma que él no puede ver, podemos caer, coger el arma, y eliminarlo antes de que pueda hacerse él con una.



3 NO TE PONGAS EXQUISITO

Nada más aterrizar **hazte con la primera arma que veas** y selecciónala rápidamente. Ya sabemos que lo ideal en la ciudad es una escopeta, pero si dejas pasar una pistola por buscar otra arma que te guste más, te arriesgas a entrar en el primer combate teniendo solo tu herramienta de recolección para defenderte. **Coge lo primero que veas aunque sea una granada**, y puede que sea el rival el que sufra esa suerte.

PARA EL COMBATE

4 SIEMPRE CON AURICULARES

No solo sirven para comunicarte por el maravilloso chat de voz. Con auriculares el sonido envolvente es genial y, **además de oír los pasos del rival, puedes saber la dirección desde la que viene el sonido.** Y no solo los pasos, en cuanto oyes un tiroteo es muy fácil reconocer si los tiros llegan del este o el oeste. Lo ideal para todos estos sonidos es girar un poco la cámara y ver cómo se acentúan en una dirección u otra. Algo muy difícil o imposible de conseguir en un televisor o en modo portátil.



5 APUNTA ANTES DE DISPARAR

Comenzar a disparar solo por haber visto un enemigo, es desvelar tu posición sin aprovechar antes el factor sorpresa. **Asegúrate siempre de que tu primer disparo vaya entre el tronco y la cabeza,** así empezarás el combate con una buena ventaja.
Si además juegas en equipo, **avisa al compañero más cercano por el chat** de voz para que el primer disparo lo podáis hacer entre los dos. Las posibilidades de ganar el combate subirán como la espuma.

6 DERRIBA AL MOSCARDÓN

Una de las estrategias más usadas por todos los jugadores de Fortnite es no parar de saltar mientras disparan con la escopeta. Esto está bien para que no les alcancen, pero también hace que apenas acierten un disparo. No pierdas la calma en estos combates directos y no te pongas a disparar a lo loco. No por gastar más balas vas a darle al enemigo. La escopeta necesita un tiempo de carga antes de volver a disparar, por lo que fallar un disparo es casi perder medio combate. **Lo mejor es empezar desplazándote rápido hacia un lado mientras apuntas a la altura de tu pecho.** No intentes acertarle en el aire, sino en el momento entre que está a punto de tocar el suelo y volver a saltar. Al principio te costará, y te derribarán antes de que hayas acertado un disparo, pero en cuanto lo domines, los combates de cerca te durarán dos escopetazos.



7 MANTÉN LAS DISTANCIAS

Si el rival va con escopeta, y tú solo tienes armas de media o larga distancia, **procura alejarte lo antes posible, pero sin darle la espalda** y sin dejar de dispararle. Si ve que huyes sin siquiera mirarle, no necesitará saltar, y te disparará a placer por la espalda. A poco que consigas alejarte unos metros, su disparo apenas te dañará y tu fusil no perderá un ápice de potencia.

8 TE ESPERO FUERA

Cruzarte con un enemigo en el pasillo de alguna casa convierte el combate en un azar de saltos y tiros de escopeta, en el que no siempre gana el mejor de los dos. Para dominar el combate, y no dejar nada a la suerte, una buena téc-



PARA CADA SITUACIÓN

nica es **salir del edificio, colocarte tu buen fusil de media distancia y alejarte unos pasos** de la casa. El enemigo saldrá con la escopeta en la mano y no tendrá nada que hacer frente a los metros que has puesto de por medio.



9 JUEGA CON LA CÁMARA

En muchas ocasiones podrás asomarte a mirar sin tener que asomarte realmente. Pégate todo lo posible sin llegar a ser visto, y **usa el giro de cámara del stick derecho para jugar con los ángulos** y mirar si hay moros en la costa. A veces, incluso verás venir a alguien que no tiene ni idea de que estás ahí escondido. Tú decides, escopeta en mano o explosivo remoto y te retiras.

10 ORGANIZA TU INVENTARIO

A medida que avanzamos en la partida vamos encontrando armas y objetos, e incluso soltando algunos para poder coger otros cuando ya tenemos el inventario a tope. Para que el cambio de arma sea más ágil, **procura tenerlo organizado con todas las armas juntas y los objetos al final.** De lo contrario, más de una vez te pondrás a beberte un escudo en pleno combate por accidente.



11 NO TE CARGUES A LO LOCO

De nada te sirve llevar la mochila llena de las armas más raras y legendarias, si no tienes una para cada ocasión. Procura **llevar siempre algún escudo,** algún vendaje o botiquín, y armas para corto, medio y largo alcance. Si además consigues alguna explosiva, mejor, pero no cargues con tres escopetas, por mucho que te gusten, o no tendrás nada que hacer en distancias mayores.



12 ATIENDE A LAS LEYES DE LA FÍSICA

Cuando dispares a un rival que va corriendo lejos de ti, no lo hagas apuntando al cuerpo. **Apunta unos pasos por delante,** para calcular el tiempo que tarde en llegar la bala. De la misma forma, si disparamos con algún rifle de tirador a un rival que está a decenas de metros, ten en cuenta que la bala va a caer unos centímetros, así que apunta unos dedos por encima de su cabeza, y darás en el blanco.



13 NO HAGAS RUIDO

Si entras en una zona corriendo o usando el pico a lo loco para recolectar, estarás anunciando a todos tu llegada al lugar. **Procura entrar siempre agachado en las zonas,** al igual que cuando avances dentro de un edificio. El cambio de arma también hace ruido, y romper algo con el pico no solo se oye desde bastante lejos, sino que además desprende una pequeña polvareda que es visible desde mucho más allá.

14 RECOLECTA RECURSOS

Siempre pensamos en hacernos pronto con un arma, y está bien, pero solo si nos va la marcha y hemos decidido aterrizar en una ciudad plagada de enemigos. Hay localizaciones como Chiringuito Chatarra para hartarte de recoger metal, o Alameda Aullante para talar mil y un árboles. Si no te haces antes con los materiales, no vas a poder construir luego tus defensas en combate.

15 REVIVE Y CURA

Cuando revivas a un compañero, ten en cuenta que lo hace sin escudos y con poquísima salud, así que no dejes a medias tu buena acción del día. **Entra en tu inventario y suelta algunos vendajes y escudos,** o solo habrás invertido un valioso tiempo en revivirlo para que caiga en cuanto reciba un tiro, lo que aportará poco o nada a tu equipo.



16 EVITA QUE SIGAN TU RASTRO

Si ves algún rival rondando la misma ciudad que tú, **cierra las puertas que vayas abriendo** para que no pueda sospechar que hay alguien dentro. Es esencial si piensas usar algún cebo o esperar detrás de alguna puerta o junto a alguna escalera. Afina el oído y podrás saber si está en los pisos inferiores o superiores, o si está rompiendo alguna pared o el techo para entrar al edificio.

17 NO SEAS BUITRE A LO LOCO

Cuidado al saquear el botín de un rival caído en combate. A menudo **el mismo que lo eliminó sigue esperando** a que aparezca otro rival atraído por las armas, escudos y demás objetos de valor. Mejor espera un poco y puede que sea él mismo el que caiga en su propia trampa. Cuando te decidas a ir a por él, prueba primero a pasar corriendo para ver si alguien comienza a disparar.

¡ESTE FORTNITE ESTÁ MUY VIVO!

El ritmo en Fortnite no para, y rara es la semana en la que no aparece alguna novedad, como nuevas armas o cambios en el escenario. Y eso sin olvidar los eventos temporales, que aportan aún más frescura a un juego que ya de por sí nos mantiene siempre alerta. Veamos algunos de los más destacados:



1 PRIMER CUMPLEAÑOS DE FORTNITE

El "cumple" de Fortnite se celebró por todo lo alto. El autobús de batalla estuvo decorado con globos y otros motivos fiesteros, y la música que sonaba dentro era una **versión del clásico "cumpleaños feliz"**. Además, se añadieron **tres desafíos temporales** con unas recompensas muy cumpleañeras: un grafiti, un emoticono y una estupenda mochila con forma de tarta. Además, aparecieron **montones de tartas gigantes por el escenario**, y con cada porción que nos comíamos recuperábamos 5 puntos de salud, o de escudo. El mejor desafío fue tener que bailar delante de 10 tartas distintas. ¡Un show!



2 THANOS, EL TITÁN LOCO

Otro evento de lo más sorprendente fue la inclusión de Thanos, el gran supervillano de "Vengadores: Infinity War", que **durante una semana fue un personaje jugable**. Al inicio de cada partida caía un meteorito en la zona segura y allí aparecía el guantelete del infinito. El que se hacía con él se convertía en Thanos y perdía todo su inventario y la habilidad de construir o de disparar. A cambio, **pasaba a tener 300 de escudo y 700 de salud**, y podía dar súper saltos y caer de un puñetazo en el suelo que arrollaba todo con su onda expansiva. Sus ataques eran cuerpo a cuerpo y con un par de tortas acababa con cualquiera. Si Thanos caía, el guantelete permanecía unos segundos para que otro jugador se hiciese con él.



3 EVENTOS CON PREMIOS

Desde Epic Games quisieron premiar a los mejores jugadores individuales de Fortnite y organizaron un torneo llamado **"Enfrentamiento en solitario" con premios monetarios**. Las reglas eran las mismas que en el modo en solitario y la puntuación se basaba en sus primeras 50 partidas. **El primer premio eran 50.000 paVos** y la cantidad iba descendiendo hasta los 7.500 si quedabas entre los puestos 51 y 100. Más que suficiente para renovar todo el vestuario y la apariencia de tu avatar.



4 CAMBIO DE TEMPORADA

La temporada cuatro estuvo inspirada en la lucha entre superhéroes y supervillanos, con skins que **homenajeaban a personajes de MARVEL y DC**. Además, en el mapa aparecieron **dos nuevas bases secretas**. En la de los malos se podía ver la cabeza de un gran cohete en los montes al este de Ribera Repipi. A finales de junio, una alarma comenzó a sonar en este emplazamiento y una cuenta atrás se inició en todos los televisores de las casas del mapa. Finalmente, el día 30, se nos avisó mediante el panel de noticias de un evento único a las 19:30 h, en el que se nos invitaba a mirar al cielo. **Muchos jugadores se congregaron para asistir al evento**, construyendo enormes fuertes entre todos para tener mejores vistas y sin combatir. Llegado el momento, pudimos ver despegar un mastodóntico misil que impactó contra el cielo, como si estuviésemos bajo una cúpula, provocando la gran grieta que sigue estando en el cielo, aún en la temporada 5. Supuso el espectacular fin de una temporada y el inicio de una nueva.



5 Y LO QUE ESTÁ POR VENIR...

Desde Epic Games han prometido muchas más novedades y seguir cuidando el aspecto competitivo con más eventos. Mientras tanto, en el escenario ha hecho aparición un **enorme cubo de color violeta** que va cambiando de ubicación con el paso de los días y ha dado lugar a todo tipo de suposiciones (algunos lo relacionan con el fin de esta temporada). Otro detalle más de lo vivo que está este juego, que apenas deja pasar una semana sin aportarnos alguna importante novedad. Además **no necesitas el pase de batalla para disfrutar de estos eventos**, por lo que todo este aluvión de novedades es siempre gratuito. Mejor será permanecer atentos y no perder detalle de lo que se viene en las próximas semanas...

Staff

Redactor Jefe: **Luis Galán**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Juanfree Martínez y Marcos Ruiz**
Jefe de maquetación: **Mohsin Ghaillane**
Maquetación: **Lidia Muñoz**

revistanintendo@gmail.com

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA MANAGER: Nerea Nieto

MARKETING ASSISTANT: Kevin Tuku

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. Tel. +34 915 140 600

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. Tel. +351 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Revista Oficial Nintendo



FORTNITE

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con el número 313 de Revista Oficial Nintendo